


Novembre 1986 - N° 1

MENSUEL - Prix : 7 F

*Hello les Maniacs !*

*Un journal qui combine l'alliance du futur et du passé, de la magie et des plus hautes technologies actuelles et futures, est-ce possible ?*

*Un journal où informations, trucs et fiches techniques côtoient monstres, sorcières, génies et autres merveilles des 4 galaxies, est-ce crédible ?*

*Un journal que vous pourrez enfin envoyer sans rougir à votre correspondant extra-terrestre, cela existe-t-il ?*

*Bien sûr puisqu'il est là entre vos mains !*

*Une chasse gardée, un No Man's Land interdit aux non-initiés et réservé aux intoxiqués de la manette, aux MSXychopathes, aux vrais killers des jeux d'arcade les plus impitoyables, à ceux qui ont traversé les mille et un périples toujours renouvelés, MSX NEWS est enfin là pour satisfaire toutes vos envies à vous, goulus Maniacs du MSX !!!*

## PHILIPS PERE NOEL

PHILIPS semble déterminé à s'implanter très sérieusement sur le marché de la micro-informatique. Pour arriver à ce but, la firme internationale met de plus en plus d'atouts de son côté et abat, en cette fin d'année, des cartes redoutables :

1) une gamme de nouveaux produits dont certains tels le Music Module sont véritablement révolutionnaires,

2) une réactualisation de tous les prix de la gamme micro actuelle qui place incontestablement PHILIPS en position de meilleur rapport qualité-prix sur le marché micro, tous ordinateurs confondus ! C'est à se demander si le Père Noël lui-même n'occupe pas le bureau directorial !

Nous commençons par les nouveaux prix dévoilés ici pour vous en exclusivité :

- Ordinateur VG 8010 (32K) = 490 F.
Deux entrées cartouche, touche reset, câbles péritel et magnéto + manuel, le tout dans un énorme carton noir, c'est le cadeau idéal pour Noël à un prix jamais vu ! Dépêchez-vous, il n'en reste pas beaucoup...

- Ordinateur VG 8020 (64K) + magnéto K7 VY0030 + moniteur monochrome BM 7552 = 1.990 F.




- Ordinateur VG 8020 + magnéto VY0030 + moniteur couleur CM 8521 = 2.990 F.
Dans cette dernière configuration,

## SOMMAIRE

l'ordinateur est carrément donné en prime par rapport aux anciens prix !




*VG 8235*

Rappelons que ces moniteurs sont les meilleurs du marché, PHILIPS étant en France leader dans ce domaine. Les modèles couleurs ont tous une touche monochrome, une double sortie haut-parleur, un écran anti-reflet, tous les réglages nécessaires, une fiabilité à toute épreuve et un super look !
Le moniteur couleur CM 8535 coûte lui désormais 2.590 F.
L'imprimante VW0010 (40 colonnes) passe à 890 F, la VW0020 (80 colonnes) à 1.490F ! l'excellente VW0030 (qualité courrier) reste à 2.990 F avec son câble !
Le MSX 2 VG 8235 coûte maintenant 3.990 F seul, 4.690 F avec moniteur monochrome et 5.990 F avec moniteur couleur haute résolution. Il est livré dans les trois cas avec 4 programmes en disquettes : traitement de texte, gestion de fichier, logiciel de graphisme et utilitaires DOS + les manuels. Avec son lecteur de disquettes 360K intégré et son clavier orientable, c'est un appareil homogène très agréable et fiable (aucune panne à ce jour sur tous ceux vendus par MSX VIDEO CENTER). Il a été très bien accueilli par toute la presse spécialisée.
Maintenant les nouveautés : de nouveaux programmes dont nous reparlerons plus en détail avec notamment Soft Stock, excellente gestion de stocks avec icônes, et Home Office traitement de texte et gestion de fiches (cartouche 690 F). Home Office tableur et graphique (cartouche 690 F). Les jeux en disquettes : Regates pour MSX 1 et 2 (course de bateaux très sophistiquées) et surtout l'Affaire d'INFOGRAMES (ex Détective) distribué par PHILIPS et qui est sans doute l'un des plus beaux jeux proposé à ce jour sur aucun ordinateur ! Une souris (SBC 3810) qui vaut 490 F. Une tablette graphique (NMS 1150) : 990 F et surtout.... surtout, merveille des merveilles, le Music Module, à qui nous avons consacré un article spécial.

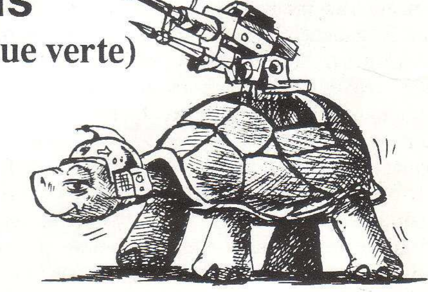
A venir prochainement : le MSX 2 VG 8250 avec clavier séparé et drive 720 K (sorti pour Noël) et début 87 le VG 8280 qui permettra la digitalisation d'images.

Et peut-être bientôt un nouveau super-cadeau PHILIPS : ordinateur VG 8010 + Music Module = 1.690 F !

# KONAMI ET LES TABLEAUX MAGIQUES

Il était une fois... au Royaume de la Micro-Informatique et il y a très longtemps (2 ou 3 ans) un ordinateur nommé le Spectrum Sinclair. Cet ordinateur qui était loin d'être dépourvu de qualités (surtout pour l'époque !) possédait un parc de logiciels impressionnant dont certains faisaient preuve à l'écran d'une qualité et d'un graphisme très honorables. Pourtant l'appareil lui-même ne délivrait que 48K et était d'un aspect très modeste. Y avait-il là un secret ? Pas exactement mais l'explication était la suivante : lorsque un programmateur travaille longtemps sur le même ordinateur, il arrive, au bout de plusieurs mois ou années de travail, à trouver des astuces de programmation qui permettent d'exploiter les ressources de l'appareil à leur maximum. Or, il semble bien que depuis quelques temps les programmeurs de Konami soient vraiment passés à une vitesse supérieure et l'on peut réellement parler face aux nouveaux jeux Konami d'une nouvelle génération de jeux. Ca a commencé avec Knightmare, fantastique jeu d'action-aventure et ça continue avec Nemesis, Goonies et même Twin Bee qui possède un accompagnement musical exceptionnel !
Vous découvrirez dans l'article sur Nemesis comment ces nouveaux jeux peuvent être vécus à différents niveaux selon les capacités du joueur puisqu'ils possèdent des lieux secrets, des tableaux magiques qui ne se révèlent qu'aux plus audacieux et habiles d'entre nous et seulement après une longue pratique d'un parcours initiatique où seul un acte précis à un moment donné saura vous permettre d'accéder au fin du fin : des tableaux invisibles au commun des mortels, dont il n'est fait référence nulle part (sauf dans MSX NEWS mais c'est encore un secret !) et surtout pas dans le mode d'emploi fourni avec le jeu !
On peut donc, face aux derniers nés de chez Konami, parler véritablement de jeux "sur-mesure" puisqu'ils s'adaptent à la dextérité et à la perspicacité du joueur, offrant un plaisir intense au débutant émerveillé mais également au joueur confirmé qui ira de surprise en étonnement en découvrant toujours de nouveaux niveaux de jeux et de difficultés dans un parcours infini parsemé d'astuces et de clins d'oeil qui sont la marque personnelle, souvent teintée d'humour, des créateurs de ces chefs-d'oeuvre...

# Les Secrets de Nemesis
## (ou les pouvoirs cachés de la tortue verte)



Tout d'abord, mettons-nous bien d'accord : personne ne vous force à lire cet article et certains d'entre vous préférerons sans doute essayer de découvrir d'abord par eux-mêmes les "secrets" de Nemesis avant de se les voir dévoiler dans cet article. Mais attention : ne croyez pas qu'il suffise de lire les lignes qui suivent pour aussitôt maîtriser Nemesis d'un bout à l'autre. Ce ne serait plus drôle et ce serait trop facile, or Nemesis est un jeu difficile qui demande une grande concentration et un certain "coup de main" ; de plus, tout n'est pas explicable sur le papier et nous vous avons ménagé volontairement quelques petites surprises...

**Préliminaires :** Nemesis est donc un jeu Komani en cartouche, nous le considérons comme un "must" absolu pour tout possesseur de MSX, ses qualités graphiques, musicales et ludiques étant fabuleuses ; de plus, il vous apportera une exaltation longue et intense, que vous soyez débutant ou joueur confirmé, puisque c'est un jeu à "secrets" pouvant être vécu à différents niveaux. Il possède une multitude de graphismes et de musiques différentes, il n'y a qu'à d'ailleurs le laisser branché dans l'ordinateur allumé sans rien toucher pour voir défiler les principaux tableaux dans une démonstration automatique qui dure une dizaine de minutes ! (et qui vous montrera un peu comment procéder). A tout moment du jeu vous pourrez faire une pause et reprendre vos esprits en actionnant la touche F1 et lorsque tous vos vaisseaux auront été détruits, vous pourrez reprendre le jeu au début du tableau en cours en appuyant alors sur la touche F5. Cette fonction F5 est, dans Nemesis, une véritable bénédiction et a évité à plus d'un joueur acharné la dépression nerveuse...
Enfin, il est presque indispensable de connecter à l'ordinateur une manette possédant le tir automatique, c'est à dire la Quickshot 2 blanche (spéciale MSX) ou la nouvelle Quickshot 2 Turbo. Cette dernière n'est pas, pour l'instant, une manette spécifique MSX, c'est à dire que ces deux boutons de tir ont la même fonction, alors que dans une poignée spéciale MSX, chaque bouton de tir a une fonction propre (ce qui est indispensable dans des jeux comme Lode Runner, Soccer ou ce vieux Beamrider). Mais... la Quickshot 2 Turbo est la seule poignée à tir automatique à microswitches, ce qui lui donne pour le moment le titre de "meilleure poignée sur le marché". Nous vous la recommandons donc, bien qu'elle ne soit pas "spéciale MSX" ; elle vaut 199 francs chez MSX Vidéo Center. Pour les quelques jeux comme Lode Runner, etc..., une Superjoy 28 vous dépannera pour 75 francs. Chaque tableau de Nemesis commence par des préliminaires avec des variantes où votre vaisseau spatial (ou Warp Battler) est attaqué par une multitude de vaisseaux ennemis, créatures et canons de toutes sortes. A chaque fois qu'une série de mêmes vaisseaux ennemis

est détruite, elle laisse à sa place une tortue (ou capsule d'énergie). Les tortues bleues détruisent instantanément tous les ennemis présents dans le tableau, les tortues rouges vous font monter d'un cran à l'écran. Il comporte 6 bonus d'énergies qui sont en fait des armes supplémentaires. Lorsque vous avez atteint le bonus d'énergie que vous souhaitez acquérir, il faut appuyer sur la touche N de l'ordinateur si vous jouez au clavier ou avec une poignée non MSX, et sur le deuxième bouton de tir si vous utilisez une poignée MSX. Si vous le préférez, vous pouvez profiter du tir automatique tout en jouant au clavier en laissant branchée sur le port manettes 1 une poignée à tir automatique. Le choix des armes supplémentaires est crucial car nous ne passerez pas vivant certains tableaux si vous n'êtes pas correctement armé !

## 1er tableau : les volcans en éruption

Armes supplémentaires conseillées : laser + option (ou Sidewinder), qui peuvent chacun être pris deux fois, ce qui double leur puissance. Les préliminaires commencent assez classiquement mais en fait, et dans chaque tableau, il sont très importants car ils vous permettent de vous équiper en armes supplémentaires, ce qui n'est pas un luxe vu ce qui vous attend par la suite ! Arrivé aux deux volcans en éruption et qui lancent des pierres, il y a un endroit en bas sur la gauche du premier volcan qui permet de rester tranquillement immobile à attendre une accalmie, profitez-en pour prendre un remontant, vous en aurez bientôt besoin ! Un autre endroit pépère se situe tout en haut vers la droite de l'écran, mais il faut avoir pris les missiles en arme supplémentaire. A la fin de ce tableau, comme dans tous les autres tableaux (sauf si vous trouvez les passages secrets) vous aurez affaire à un gros monstre à canons, restez en tir automatique, évitez-le au maximum et ne faites pas trop le mariole car s'il vous touche, vous reprendrez au tout début du tableau !

## 2ème tableau : les pierres de l'espace

Armes conseillées : laser + option + bouclier.
Le bouclier vous servira contre les boules d'énergie, attention quand il vire au rouge car il ne protégera plus qu'une seule fois ! Dans le deuxième tableau existe le premier passage secret, essayez de le trouver par vous-même, sachez toutefois que ces passages sont souvent situés dans des endroits qui semblent dénués d'intérêt. Lorsque vous serez passé où il faut (ou fait ce qu'il faut) pour que le secret se révèle, votre vaisseau se trouvera propulsé à grande vitesse au travers du tableau entier, ceci en toute invulnérabilité ; vous n'aurez pas à subir le monstre à canons qui termine traditionnellement chaque tableau et vous déboucherez sur un tableau inconnu du commun des mortels et réservé aux seuls initiés. C'est alors que vous sentirez monter en vous le plaisir ennivrant de l'explorateur découvrant une terre vierge et non explorée et que vous partirez à la recherche du pouvoir caché de la tortue verte... Nous ne pouvons vous en révéler davantage, sachez toutefois que si vous êtes tué dans un tableau secret vous passerez automatiquement au tableau supérieur.

## 3ème tableau : les statues de l'Ile de Pâques

Armes conseillées : arme normale de départ + missile + speed up.
La découverte surréaliste des statues de l'Ile de Pâques en plein espace intersidéral ne doit pas vous faire perdre vos moyens car ce tableau est assez difficile à franchir. Si l'on attaque les statues de face et que l'on tire dans leur bouche lorsqu'elle est ouverte, on peut les désintégrer. Le mieux et de découvrir le passage secret qui permettra de quitter avec classe ce dangereux voisinage. Voici cette méthode secrète révélée pour vous en exclusivité : si l'on tire sur certaines statues qui se présentent de dos à la hauteur du milieu de la nuque, la statue se désintègre et l'on est propulsé, une fois de plus, dans un univers secret. Quelles statues ? A vous de le découvrir. Une fois dans le tableau magique, n'ayez pas peur d'utiliser votre propulsion arrière...

## 4ème tableau : la ville renversée

C'est le paysage du premier tableau mais à l'envers ! Les armes conseillées sont donc les mêmes : laser + option. Allez donc voir un peu du côté du rocher coupé en deux, en haut de l'écran, et vous aurez une surprise !




## 5ème tableau : les squelettes géants

Ce tableau est d'une beauté impressionnante, pressez donc sur F1 et soufflez un coup car c'est peut-être aussi le plus difficile ! Armes conseillées : arme normale de départ + speed up + bouclier. Les squelettes vous tirent dessus des boules d'énergie rouge. Il vaut mieux slalomer adroitement et se trouver à droite de l'écran avant que les squelettes n'apparaissent car ils ne tirent pas de dos. Apparaissent ensuite des têtes de mort grimaçantes qui, elles aussi, vous tirent dessus ; vous pouvez les faire exploser en leur tirant dessus mais, là encore, il vaut mieux slalomer en utilisant souvant la marche arrière. Le "speed up" est presque indispensable, plutôt deux fois qu'une (8 paliers de vitesse sont disponibles). Viennent ensuite les paires de dents géantes, elles sont indestructibles. Truc : se positionner en bas à droite de l'écran et remonter ensuite rapidement dès qu'un squelette ne vous tourne plus le dos.

Ensuite, des croissants rouges tournants vous cherchent des ennuis : restez à l'extrême gauche et tirez. Pour finir des boules d'énergie s'éparpillent et foncent sur vous de plus en plus vite ; là, il faut reprendre un laser pour se défendre. Nous n'avons pas trouvé de sortie secrète à ce tableau ; si vous en trouvez une, faites-le nous savoir.

## 6ème tableau : les tentacules

Armes : armes de début + option.
On peut tuer les boules rouges et il faut slalomer entre les tentacules, pas si facile que ça et la fatigue commence à se faire sentir.

## 7ème tableau : la toile d'araignée-poulpe

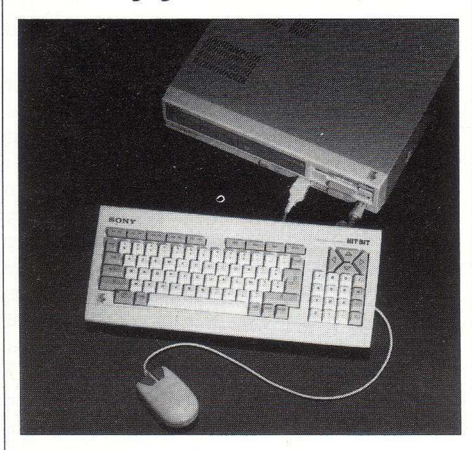
Armes : laser + options.
Un très joli tableau. Quand on arrive au poulpe-araignée se mettre juste au milieu au niveau de son oeil, sans bouger, en tir automatique. Quand vous l'aurez détruit, il se dissoudra dans un éblouissement apocalyptique !

## 8ème tableau : les labyrinthes tubulaires

Armes conseillées : laser + option + speed up + missile.
Les premières vagues d'assaut rituel deviennent impitoyables et sont beaucoup plus rapides. La porte de sortie du labyrinthe est gardée par de gros tentacules d'acier : se positionner sur celui du bas en évitant les tirs et en visant la base du tentacule. Ensuite vient... la clef du jeu puisque vous vous retrouvez face à face avec l'immonde géniteur de ces univers impitoyables, vous tenez enfin à portée de tir l'infâme créature qui a concocté ces horribles dédales et commandé toutes ces monstruosités qui vous ont fait suer corps et âme pendant si longtemps ! C'est un cerveau géant irrigué par six ramifications qui le raccordent aux structures tubulaires.... Il vous avait bien semblé en effet que toutes ces créatures étaient des êtres hybrides, faits de chair et de cybernétique, à l'image de leur chef, cerveau organique alimenté par des structures métalliques. Dominé par votre génie et votre dextérité le monstrueux cerveau entraîne dans sa fin la planète entière qui explose dans un fracas épouvatable au grand dam de vos voisins qui, en tapant au plafond, lâchent le classique : « C'est pas un peu fini tout ça ! ». Votre vaisseau spatial s'agrandit et traverse majestueusement l'écran accompagné d'une musique grandiose puis la phrase laconique "Good Bonus : 50.000 points" s'inscrit sur l'écran ! Vous retombez en arrière, lâchez votre joystick, ah si vos voisins savaient ils se prosterneraient dans l'escalier, mais ce sont des ignorants incapables de seulement comprendre votre courage, votre puissance, votre détermination... Alors pour oublier tout ça, vous appuyez sur F5 et la partie entière reprend au deuxième niveau où tout est encore plus dur et plus rapide mais cette partie là on n'en revient pas toujours indemne... Nous vous la conterons une prochaine fois...

# SONY HB-F700F

Un nouveau SONY c'est toujours un évènement. Le nouveau HB-F700F MSX 2 en est un. Quel changement par rapport à son prédécesseur le SONY HB-F500F, qui avait été en son temps le premier MSX 2 disponible sur le marché français ! Deux modifications essentielles apparaissent sur ce nouveau modèle : une mémoire de masse qui passe de 64Ko à 256Ko, la VRAM restant à 128Ko, et surtout un système de programmes conviviaux. Ce système fourni avec une souris, s'articule autour d'un programme "mère" autour duquel gravite quatre logiciels assez classiques quant à leurs fonctions. Ce programme nommé HI-BRID (normal pour des japonais) est pilotable par la souris. A travers celui-ci, vous avez accès au BASIC, au DOS (et donc à toutes ses commandes (DEL, DIR,...)) mais, et c'est là la nouveauté, sous une forme connue qui ressemble à s'y méprendre à ce que l'on trouve sur MAC, IBM, etc... Oui vous avez deviné, il y a des fenêtres que l'on peut ouvrir ou fermer, déplacer, agrandir ; des icônes, petits dessins, pouvant symboliser une poubelle (pour un DEL), une disquette, une imprimante, etc... sur lesquels on vient cliquer avec la souris pour avoir accès à la fonction désirée. De plus HI-BRID intègre tous les outils classiques du bureau : calculatrice, montre, calendrier, agenda, plus tous les réglages concernant la vitesse de réaction de la souris, le réglage de la R.G.B.




Voici quelques petits secrets du HB-F7OOF qui ne sont indiqués nulle part, encore une exclusivité MSX NEWS ! Au chargement HI-BRID, si vous tenez enfoncé le bouton gauche de la souris, la petite souris sur l'écran vous fera un salut beaucoup plus affectueux... Ensuite sous HI-BRID, validez l'icône BASIC puis pointez le coin inférieur droit et cliquez : la petite souris vous fera une adorable démonstration de danse classique sur patin à glace ! Toujours sous HI-BRID, validez l'icône POUBELLE et cliquez le coin inférieur droit : l'équipe complète des programmeurs japonais apparaîtra devant vous : trois hommes et deux femmes. N'oubliez pas de les saluer en japonais, bande de malapris !

Quant aux programmes de Traitement de Texte, Utilitaire Graphique, Tableur et Gestion de fichiers, ceux-ci sont pilotables aussi par menus déroulants.

Extérieurement le nouveau HB-F700F ne se signale de son prédécesseur que par sa référence en façade. Voilà pour les caractéristiques, alléchantes pour le moins, du nouveau SONY HB-700F. Nous vous présenterons plus amplement, le mois prochain, un essai complet du système, avec entre autre les possibilités des logiciels fournis.

Ah j'oubliais, son prix....4990 F TTC avec les logiciels et la souris.

# MIRAGE EN 512 COULEURS

Enfin seul... Il avait pris des risques fous. La moto s'était faufilée au travers des voitures dans un slalom vertigineux ponctué de tangages et de roulis. Et en plus, il avait plu comme jamais depuis longtemps... Il était complètement trempé, ébouriffé, gelé mais il rayonnait de bonheur : devant lui l'engin qu'il avait déballé était là, enfin là, totalement réel et présent, ni blanc ni noir, ni mince ni épais, entre carré et rectangle, entre aujourd'hui et demain, entre le rêve et la réalité, une machine dépouillée et sophistiquée, si simple et si compliquée, intemporelle et mystérieuse, commandée par un simple clavier.

Il se mit à penser à un cheval. Un cheval dans un champ clôturé que l'on regarde courir, sauter, brouter. Est-il plus beau lorsqu'on le laisse ainsi en liberté seul avec lui-même, gambadant, batifolant, ou bien lorsqu'on le monte et qu'on le dirige ? En fait, cela dépend du cavalier... Et le clavier de l'appareil était comme la selle du cheval, il se demandait si, une fois branché, il serait capable de diriger, d'imposer sa volonté, d'être le maître... Il s'étira, se renversa en arrière et se laissa aller...

Combien de temps s'était-il écoulé ? Il faisait beaucoup plus sombre maintenant, un jeu complet de réflections multicolores s'était établi dans la pièce qui lui semblait remplie de pénombre et de lumière à la fois. Des formes fantasmagoriques se créaient au plafond, il lui sembla plonger dans un vide rempli de torpeur douce et chaude... Il se sentait léger, si léger, dégagé de toute pesanter, omni-mouvant, omni-présent.. Combien de temps passait ainsi ? Son regard redescendait lentement du plafond sur les murs et un peu plus bas... Il ressentit comme un coup terrible : la machine avait changé de couleur, de forme et d'aspect. Elle était trop foncée, elle avait perdu ses proportions parfaites et sa géniale simplicité, il y avait des fils partout, des grosses boîtes qui traînaient derrière, un clavier disposé pour un autre langage et une impression générale de choses faites à moitié, de toc, de laideur, de fait à la va-vite, de "ni fait ni à faire"? Le contraste avec l'autre machine était si grand que s'en était à pleurer, et le spectre des pannes répétitives tournoyait lentement autour de l'engin en ricanant comme un vampire...

Sur son front coulaient maintenant des perles de sueur, ce n'était pas possible, un tel retour en arrière était inacceptable ! Il connaissait trop bien ce genre de machine constellée de détails imparfaits qui gâchent tout le plaisir, cette pré-histoire électronique dont il voulait désespérément sortir pour pouvoir célébrer dignement l'avènement proche du 21ème siècle...

Une nausée totale le submergea entièrement, il ouvrit la bouche, voulut respirer, aspira, étouffa, hurla et... se réveilla.

La nuit était effectivement tombée et il ne voyait plus que des ombres informes. Il se dressa, tendit la main et alluma.. L'appareil était là, bien là, il s'était simplement endormi et avait fait un cauchemar.

La machine était si belle, si sûre d'elle, insolente dans son indécente simplicité qu'il se sentit tout bête et soudainement soulagé. Ses craintes et ses angoisses s'évanouirent comme par enchantement. En éclatant de rire, il s'approcha.. Il tendit la main, brancha le clavier, appuya sur le bouton vert et l'extase commença, dura longtemps...longtemps... Je crois même qu'elle dure encore...

# LES FICHIERS BATCH

Qu'est-ce qu'un fichier BATCH ? Un fichier BATCH est un fichier qui vous permet de créer MSX-DOS, afin de faciliter certaines opérations. Prenons un exemple : supposons que vous fassiez fréquemment des copies de vos disquettes. Dans un premier temps, vous FORMATEZ une disquette vierge, vous procédez à la copie (ordre COPY), puis vous faites une vérification et enfin affichez la DIRECTORY. Donc, si nous comptons bien, cela vous fait quatre ordres à entrer au clavier à chaque fois que vous procédez à cette opération. Un des principaux intérêts des fichiers BATCH est de regrouper en un seul et unique fichier une séquence d'instructions, et d'exécuter ensuite ce programme pour obtenir une procédure automatique. Nous allons donc créer un fichier exemple.

Vous devez charger MSX-DOS, qui est obligatoire. Puis, vous introduisez la procédure de création du fichier. Je vous rappelle que ce fichier va être créé à partir du clavier ou CONsole, puis directement écrit sur disquette.

## CREATION D'UN FICHIER BATCH

Sous MSX-DOS, l'écran se présente comme suit :

A>

Vous rentrez donc : COPY CON FICHTEST.BAT. A l'écran doit apparaître :

A>COPY CON FICHTEST.BAT

Cette instruction signale à MSX-DOS que tout ce qui va être frappé au clavier (CONsole en anglais) fera partie du fichier BATCH.
Ensuite, vous rentrez les ordres désirés. Pour notre exemple, nous voulons formater une disquette vierge, puis copier sur cette dernière le contenu d'une disquette et enfin vérifier si tout s'est déroulé correctement en faisant un DIRectory de la disquette objet.

Entrez au clavier :

**FORMAT**
**COPY A:*.*B:**
**DIR B:**

Pour terminer votre fichier, vous devez rentrer l'ordre CTRL Z. A la suite de quoi votre fichier est enregistré sur disquette. Pour l'exécuter, il suffit, toujours sous MSX-DOS, de donner le nom de votre fichier BATCH sans son extension.

A l'intérieur d'un fichier BATCH, vous pouvez utiliser toutes les instructions MSX-DOS. Par exemple, afin de clarifier et d'améliorer votre fichier BATCH, vous pouvez introduire les ordres REM ET PAUSE (respectivement suivis de commentaires ou de messages). Reportez-vous à l'article sur le DOS.
MSX-DOS exécute automatiquement les fichiers AUTOEXEC.BAT quand vous démarrez sous MSX-DOS. Quand vous lancez MSX-DOS, le système cherche sur la disquette la présence d'un fichier AUTOEXEC.BAT, si cette recherche s'avère positive, le fichier est exécuté automatiquement sans que MSX-DOX ne vous demande l'heure et la date. Nous sommes donc en présence d'un fichier prioritaire vis à vis du système.

### COMMENT CREER UN FICHIER AUTOEXEC.BAT

Supposons que vous désiriez passer automatiquement au BASIC et de lancer ensuite un programme MENU, vous pouvez créer le fichier suivant :

**A>COPY CON AUTOEXEC.BAT**
**BASIC MENU**
**CTRL Z**

Une possibilité intéressante des fichiers BATCH est de pouvoir recevoir des informations, un peu à la manière d'un INPUT BASIC. Un tel fichier peut recevoir un maximum de dix paramètres, représentés par %O-%9, qui seront remplacés par les valeurs données lors de l'exécution du fichier BATCH.
Les variations %0 à %9 sont remplacées séquentiellement par celles fournies à l'exécution. La variable %0 est toujours remplacée par la valeur de l'unité disque en service (A, B, C, etc...) et le nom du fichier BATCH. Pour lancer un fichier BATCH, ayant des valeurs paramétrables, vous donnez le nom du fichier suivi immédiatement après des différentes valeurs à substituer.

### COMMENT CREER UN FICHIER AVEC PARAMETRES

Par exemple, si nous entrons au clavier la commande COPY EX1.BAT, les lignes suivantes seront copiées du clavier directement sur la disquette :

**A>COPY CON EX1.BAT**
**COPY %1.BAS%2BAS**
**TYPE%2.BAS**
**TYPE%0.BAT**

Maintenant, appuyez sur les touches CTRL et Z, puis la touche ENTER. A l'écran s'affichera :

**1 File(s) copied**
**A>**

La variable %0 est toujours remplacée par la valeur du drive et par le nom du fichier BATCH (ici par EX1.BAT).

Pour exécuter le fichier BATCH, vous donnez son nom sous DOS, suivi des valeurs :

**A>EX1 A:PROG1 B:PROG2**

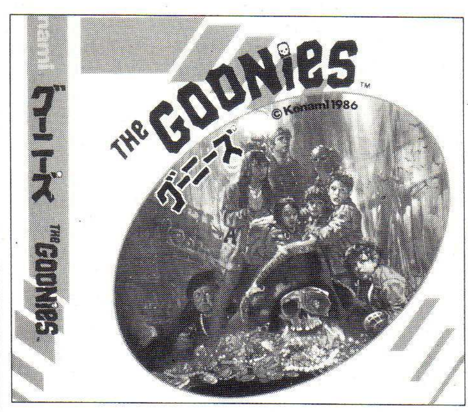
EX1 est substitué à la variable %0, A:PROG1 à %1 et B:PROG2 à %2. En fait, ce fichier BATCH est l'équivalent, sous MSX-DOS de :

**COPY A:PROG1.BAS B:PROG2.BAS**
**TYPE B:PROG2.BAS**
**TYPE EX1.BAT**




## THE GOONIES

Déjà best-seller au Japon, Goonies est enfin arrivé en France ! Nous n'allons pas en dévoiler tous les secrets pour que vous ayiez le plaisir de le découvrir vous-même. Voici un petit aperçu de ce jeu afin de vous mettre l'eau à la bouche et de vous pousser à acquérir ce nouveau chef-d'oeuvre de KONAMI aux bruitages exceptionnels ! Le scénario du jeu est basé sur celui du film : les Goonies sont un groupe d'amis : 5 garçons et 2 filles qui habitent une ville côtière à un endroit surnommé "Docks Goon" d'où leur nom. Ils découvrent un jour une vieille carte révélant l'existence du fabuleux trésor de Willy le Borgne, un affreux pirate d'antan. Les Goonies partent donc à la chasse au trésor dans les passages souterrains secrets révélés par la carte. Mais ces souterrains servent de repaire au dangereux gang Fratelli, gangsters notoires, et c'est là que les ennuis vont commencer...
Vous, joyeux MSXychopathe, fébrile vampire assoiffé de jeux nouveaux et toujours plus beaux, allez incarner dans ce jeu le brave Sloth, personnage bien en chair ami des Goonies qui part dans les souterrains pour délivrer les sept Goonies enfermés dans des cages.
Le jeu est constitué par cinq grandes étapes à niveau de difficulté croissant. Chaque étape comporte cinq scènes différentes reliées entre elles par les passages "Crâne". On peut passer librement d'une scène à l'autre mais on ne peut quitter l'étape qu'après avoir franchi tous les obstacles. Il y a des scrollings et le jeu comporte en tout une centaine de tableaux !
Sloth, votre personnage, possède un niveau de vitalité et un niveau d'expérience. Le niveau de vitalité décroît avec le jeu mais le niveau d'expérience augmente avec les victoires remportées. Lorsque le niveau d'expérience atteint 100 %, le niveau de vitalité augmente. Il augmente également lorsque Sloth attrape dans une cage vide un flacon de boisson revitalisante.
Pour ouvrir une cage, il faut auparavant avoir attrapé une clé.
Sloth terrasse les membres du gang Fratelli en leur donnant des coups de poings mais il peut également acquérir en cours de partie de nombreuses armes et pouvoirs : formules magiques, boucliers, bottes de sept lieues, torches, capes magiques, casques, etc... Il faut trouver soi-même comment faire apparaître ces précieux outils ! A la fin de chaque étape sera dévoilé un mot de passe qui permet d'accéder à l'étape suivante. Lorsque l'on connaîtra tous les mots de passe, on pourra alors à tout moment accéder à l'étape de son choix : il suffit lorsque la présentation du jeu apparaît d'appuyer simultanément sur CTRL et K et après l'indication "KEY WORD ?" de taper le mot de passe sur le clavier et d'appuyer sur RETURN.




Les mots de passe sont conçus pour être tapés sur un clavier anglais : une énigme de plus donc !
Ne prenez pas trop de douches sous les cascades car elles vous épuiseront ! Méfiez-vous des stalactiques qui tombent et des squelettes qui vous lancent des os.
Serez-vous assez habile et courageux pour sortir les Goonies des griffes de l'immonde gang Fratelli ?

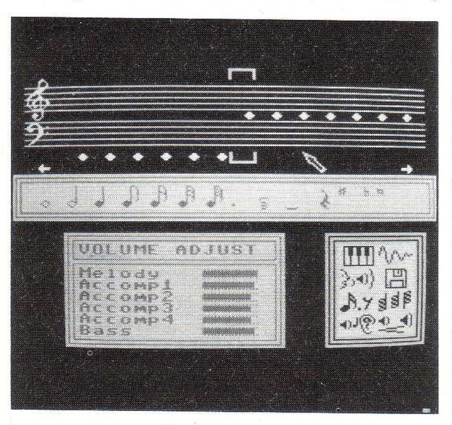
# MAGIE ET SORCELLERIE : FORMULE NMS 1205




Le nouveau Music Module de PHILIPS (référence NMS 1205) est un véritable objet magique habilement dissimulé sous un habillage électronique. Afin de le rendre encore plus parfait, son concepteur le mage Philipsus (dont nous vous reparlerons) requit la collaboration de trois génies anglais : le musicien Rick CARDINALI et les programmeurs Alan DREW et Richard WATTS.

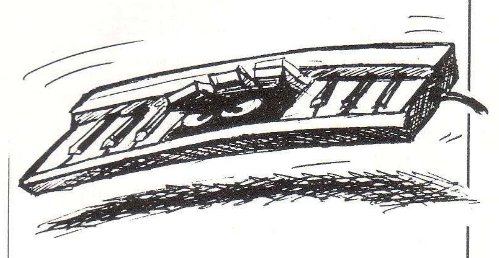
L'objet se présente sous la forme d'une petite boîte noire que l'on insère dans un des portes cartouche d'un ordinateur MSX. Il se met aussitôt à jouer seul, ce qui est bien étrange... Attention ! La présence d'un exorciste dûment patenté peut se révéler indispensable si ladite boîte est présentée à un MSX Maniac et que ce dernier ne puisse se l'approprier dans les secondes qui suivront la démonstration de l'appareil ! (Le magasin MSX VIDEO CENTER en fit l'éprouvante expérience au mois de septembre : plusieurs personnes devant qui eût lieu la démonstration d'un prototype du Music Module eurent une violente crise de nerfs lorsqu'elles apprirent qu'il leur faudrait attendre la mi-octobre avant de pouvoir l'acquérir !).

Les possibilités de l'appareil sont miraculeuses... Tout d'abord une vingtaine d'accompagnements musicaux de base sont prévus et ce dans tous les genres : funky, pop, rap, disco, country, rock, bossa-nova, reggae mais aussi musique hongroise, orientale, arabe, espagnole ou classique, marche militaire ou écossaise,




valse ou swing... Ces accompagnements sont très sophistiqués et intègrent de nombreux breaks différents. Ils sont chacuns constitués de six instruments différents plus la batterie. On peut changer la batterie et lui donner dix sons différents, on peut changer les six intruments d'accompagnement et les remplacer par d'autres à choisir parmi les soixante instruments disponibles ! Il y a aussi un micro caché dans la boîte, avec lequel on peut enregistrer un son quel qu'il soit (voix, instrument, bruitage, etc...). La voix ou le son enregistré de la sorte peut être modifié et altéré avec un écho réglable en intensité ainsi qu'avec des effets spéciaux (voix de sorcière par exemple). Ce son peut être également harmonisé (du plus grave au plus aigu sur plusieurs octaves) et être ensuite combiné avec les soixante sons de base pour servir dans toutes sortes de combinaisons musicales. Cela s'appelle un échantillonnage. On peut aussi jouer immédiatement sans aucun réglage en choisissant en deux secondes l'un des vingt accompagnements proposés : on joue alors directement sur la clavier de l'ordinateur en se servant de la ligne AZERTY. L'accompagnement est déjà très impressionnant mais le son de l'instrument solo l'est encore plus et surtout... la machine rectifie automatiquement vos fausses notes et vous fait jouer toujours dans la tonalité sans le moindre faux pas ! Il faut l'entendre pour le croire et c'est une sensation unique pour un non-musicien de jouer en cinq minutes comme après cinq ou dix années de pénibles études musicales ! Ce que vous jouez, ainsi que l'accompagnement, est automatiquement mémorisé et restitué sur simple pression d'une touche. 3300 notes peuvent ainsi être stockées en mémoire. Deux fiches de type RCA permettent de faire sortir le son de l'appareil sur votre chaîne Hi-Fi, ou sur un ampli. Deux entrées permettent de connecter un microphone ou un autre instrument. Le niveau d'enregistrement voix ou sons est réglable, il peut même être programmé pour que l'enregistrement ne se déclenche qu'à partir d'un certain niveau sonore.

Trois interfaces MIDI permettent de connecter tous les claviers et synthétiseurs. Une autre prise permet de brancher le grand clavier qui sera disponible vers Noël et coûtera environ 1.500 francs. Ce clavier n'est pas du tout indispensable mais sera utile à ceux qui veulent approfondir leur apprentissage musical ou utiliser le module professionnellement. Des programmes musicaux compatibles à orientation plus professionnelle seront d'ailleurs disponibles début 87.



Le Music Module utilise la technologie des synthétiseurs FM popularisée par YAMAHA et qu'utilisent les musiciens professionnels du monde entier. C'est pour vous la garantie d'avoir le plus pur et le plus beau son disponible à ce jour.

Le Music Module fonctionne évidemment sur tous les ordinateurs MSX 1 ou 2, standard oblige... Il vaut 1.490 francs, prix très correct vu ses incroyables capacités. Sans parler du groupe rock que vous allez pouvoir former une demi-heure après avoir commencé votre apprentissage musical, ni de tous vos amis qui vous regarderont sans comprendre, se perdant en conjectures sur le caractère spontané et inattendu de votre nouveau don...



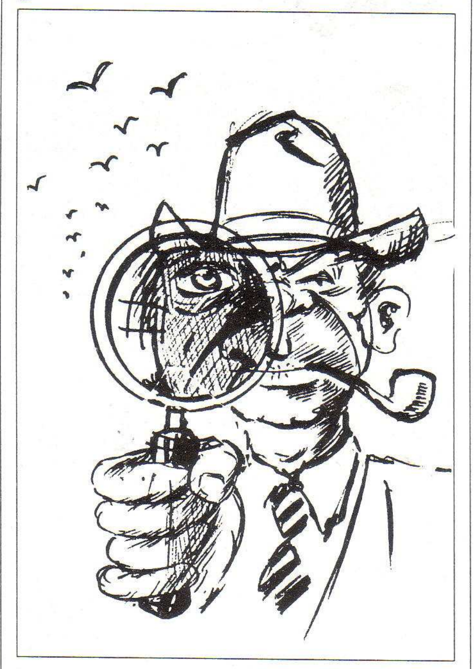
# MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE (Cobra Soft, K7, D)

Dans un luxueux dossier vert, vous découvrirez d'abord une foule d'objets étonnants : lettre anonyme, journal d'époque, message codé, télégramme maritime, instructions secrètes, flacon révélateur d'encre, douille 22 long rifle, texte en braille, corde, bouton, etc... Ce sont les indices qui vous aideront à résoudre votre enquête à bord du paquebot Le Bourgogne.

Nous sommes en 1938, les rumeurs de la guerre s'amplifient en Europe, à bord du navire se côtoient savants nazis, stars du cinéma, chefs d'orchestre et femmes de chambre légères. Et vous, au milieu de cette agitation, essaierez de découvrir les secrets qui entourent la disparition de trois autres passagers. Les visages des quarante suspects s'affichent, numérisés sur votre écran et ils ressemblent étrangement à des célébrités contemporaines.

Espionnage et secrets brûlants dans une ambiance chargée des effluves du cuir luxueux des grands paquebots d'avant-guerre, l'ombre d'Agatha Chistie plane sur la navire du mystère, pas si élémentaire que ça, mon cher Watson !

Ce jeu superbe étant un peu déroutant de prime abord, nous avons confié l'enquête à l'inspecteur Bourru, un spécialiste en criminologie. Il vous raconte ici le début de son enquête mais sans vous donner de solution, seulement une démarche que vous pourrez reprendre si jamais vous étiez bloqué dès le début. En lisant entre les lignes, vous trouverez peut-être une partie de la solution de cette mystérieuse énigme.



« Je décidais qu'il valait mieux s'adresser au bon Dieu plutôt qu'à ses saints. C'est pourquoi je quittais la douceur du pont promenade pour les superbes appartements des officiers. De fil en aiguille, ou encore de Commandant en chef-radio, je trouvais ma première piste sérieuse, celle d'un bandit New-Yorkais nommé Al-quelque chose, comme il se doit. Cet individu s'avèrera m'être fort utile par la suite mais j'avoue avoir été surpris par son manque de clairvoyance. Je rencontrais plus loin un commissaire de bord qui, après avoir évoqué Ali Baba et quelques uns de ses exploits, m'autorisa à fouiner partout. Je pus sans peine satisfaire ma curiosité grandissante mais mal m'en pris car au lieu de découvrir l'assassin de l'héroïque pilote tombeur de ces dames, je tombais sur un deuxième individu aussi raide mais encore plus froid que le précédent, à la suite d'une rencontre innoportune avec un serpent. Je ne compte pas les quelques disparus qui étaient, comme par hasard, des gens qui m'intéressaient beaucoup. Il me fallut jongler avec tout cela, démêler l'écheveau des amours passionnées, trimbaler ma grande carcasse presque inutilement le long de ponts quasi-déserts, tel le pont J, alors que quatre étages plus hauts tout semblait s'enchaîner à merveille. J'ai tout de même eu un mal de chien à trouver se groummf de ggrruch de ("§àéa de bzzbxx de code de réarmement. Cela m'a rendu moins beau joueur que lorsque j'ai découvert le racketeur des boutiques du bateau. Je dois reconnaître qu'un petit voyou est plus facile à démasquer qu'un réseau d'espionnage international. Il va me falloir trouver une loupe car j'ai un document à examiner. Vous voyez cette marque rouge près de l'ascenseur, c'est la partie du bateau qui me semble la plus intéressante à ce stade de l'enquête et c'est là que je vous quitte car j'aime travailler en solitaire. Ah ! J'oubliais ! N'omettez surtout pas d'être méthodique, fouillez plusieurs fois partout, y compris les cadavres, et puis, très important, le capitaine a quarante-quatre ans ».



# LES DERNIÈRES CARTOUCHES

## TWIN BEE

Dernier arrivé en France des nouveaux jeux KOMANI, Twin Bee se distingue d'abord par une musique d'une qualité exceptionnelle alliée à des graphiques aux couleurs très affirmées. Les japonais étant traditionnellement attirés par les tons pastel, les coloris très latins de ce jeu sont manifestement un geste vers nous, honorables européens fidèles adeptes du MSX international !
Au premier abord, le jeu semble très classique : un vaisseau spatial attaqué par une nuée d'ennemis. C'est en fait beaucoup plus que cela, les originalités étant nombreuses, le jeu très prenant et agréable à jouer.
D'abord, si l'on est deux on joue ensemble et non pas l'un après l'autre. On peut même par moments jouer en jumeaux (twin = jumeaux) accolés ensemble ainsi gratifiés d'un tir de feu spécial. On peut jouer à deux sur le clavier ou utiliser une ou deux manettes au choix.
Comme dans Knightmare et Nemesis des pouvoirs spéciaux sont obtenus grâce à certaines actions. Des cloches magiques sont cachées dans les nuages qui les révèlent lorsqu'on leur tire dessus. Les cloches ont tendance à chuter mais on peut les maintenir en l'air en leur tirant dessus. Elles changent alors de couleur, chacune donnant par contact un pouvoir spécifique. Elles vous offrent ainsi quatre couleurs différentes mais attention, si vous dédaignez leur offre et que vous continuez à les sonner pour rien, elles deviennent noires et le contact est alors fatal, ding ding dong sonnez les mâtines !
Certains ennemis abattus au sol font apparaître d'étranges denrées : cerises, bonbons, étoiles explosives, lait miracle !
Des pouvoirs spéciaux que nous vous laissons découvrir découleront de ces rencontres d'un drôle de type ! Vous obtiendrez les missiles nécessaires à ces tirs au sol en vous réarmant par arrimage à l'un des véhicules de secours qui sillonnent le ciel.
Bien d'autres tâches avec de nouveaux ennemis dans de nouveaux tableaux vous attendent dans Twin Bee : d'infinis paysages défileront en scrollings aux couleurs chatoyantes et seuls les plus persévérants en verront la fin bien que ce jeu soit d'un niveau plus abordable que Nemesis.
Le but ultime est de récupérer le joyau dérobé dans l'Ile du Paradis, par l'infâme roi Spire, défendu par ses quatre hommes de main, les Shoguns. Les deux chasseurs-fusées que vous pilotez et qui partent courageusement combattre Spice s'appellent Winbee et Twinbee.
Il y a bien d'autres mystères dans Twin Bee ; nous vous les dévoilerons ultérieurement si vous êtes sages d'ici là...



*Dominique HULIN, comédien-cascadeur (Les Sous-doués, Inspecteur La Bavure) est encore plus passionné par les jeux de rôles que par son MSX, ce qui n'est pas peu dire !*

*Il faut dire que son physique est à la hauteur de cette passion (2,05 m pour 130 kg ; il doublait Jaws dans Moonraker) et qu'il semble beaucoup plus à sa place pourfendant des manants dans un château-fort que place de la Concorde en fin d'après-midi... Il tourne d'ailleurs pour FR3 Guillaume Tell où il campe l'horrible Chef des mercenaires chargés de tuer le héros. Ce n'est pas monter à cheval et manier l'épée tous les jours qui lui fera passer son humeur moyennageuse et le fait qu'il trépasse de façon sanglante au septième épisode ne l'empêchera pas de nous faire partager son enthousiasme pour les jeux de rôle.*

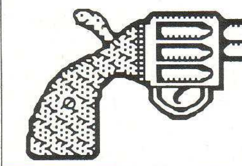
# LES JEUX DE ROLE

DUNE DE F. HERBERT, CONAN LE BARBARE, ELRICK LE NECROMANCIEN, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, tous les ouvrages d'Heroïc Fantasy, de Science Fiction... sont les géniteurs des jeux de rôle.
Sur une feuille de papier, en fonction de multiples règles, on crée un personnage. Pour cela il suffit de jeter les dés pour définir force - intelligence - sagesse - pouvoir - constitution : le personnage va naître. Ses capacités lui permettront de devenir guerrier - prêtre - magicien - voleur.
Dans chaque aventure, il est nécessaire que chaque métier soit représenté. Le voleur pouvant empêcher les autres de tomber dans les pièges, le magicien utilisant la magie, le guerrier spécialiste du combat sous toutes ses formes.
Chaque joueur manoeuvre son personnage selon les descriptions du Maître de Jeu. Mais les actions principales sont sujettes à caution, car pour attaquer, toucher, tuer un ennemi, tout dépend des capacités du personnage réduit à un principe de jet de dés. Exemple : souvent les talents d'un personnage correspondent à un pourcentage de réussite et d'échec, on utilise pour cela deux dés à dix faces : un représentant les dizaines, l'autre les unités. Selon les règles, il faut faire plus ou moins que le chiffre que l'on a. La réussite d'une action dépend donc d'un jet de dés.
Magie - combat - détection - tout cela se résoud par des jets de dés.
Plus le personnage évolue et survit aux aventures, plus ses capacités, ses talents augmentent. Le personnage réussira donc plus aisément.
Une partie de jeu de rôle peut durer plusieurs heures, tout est fonction du scénario écrit et imaginé par le Maître du Jeu qui invente une histoire, manoeuvre les monstres, décrit les salles, les pièges, organise les rencontres et crée les dialogues.
Dans un même jeu, les aventures peuvent être très différentes selon les goûts et les couleurs, l'humeur du Maître du Jeu.
Le principe général d'un jeu de rôle est le suivant : un groupe (l'union fait la force) part en aventure mais inviduellement chacun est libre, surtout en fonction des richesses et des objets magiques. Les connaissances personnelles sont utiles. La psychologie du joueur se retrouve au niveau du jeu... lâcheté - égoïsme - générosité - fantasmes de force ou d'intelligence.
Dans les jeux de rôle où rêve et fantasme se matérialisent, on s'investit dans un personnage. L'idéal est de s'attacher à ce personnage et de l'emmener le plus loin possible.

Les principaux jeux sont :

En français :
LEGENDES CELTIQUES - LEGENDES DES MILLES ET UNE NUITS - MALEFICE - ULTIME EPREUVE - NIL - CHTULHU - DONJONS ET DRAGONS - EMPIRE GALACTIQUE, ect...

En anglais :
RUN OUEST - RINGWORLD - V ET V (VILAINS ET VIGILANTS), etc... il y en a beaucoup !



# LES DERNIÈRES CARTOUCHES

## MIDNIGHT BROTHERS

Ce jeu présente la particularité d'être en duovision, c'est-à-dire de présenter deux écrans, chacun présentant un point de vue différent. Comme TWIN BEE, MIDNIGHT BROTHERS peut se jouer seul où à deux simultanément, mais si l'on joue seul on joue avec l'ordinateur et non pas contre lui. Twin signifie jumeau, ici il s'agit de frères, nous restons donc en famille...
Le principe du jeu est totalement différent puisqu'il s'agit d'un jeu de labyrinthe en 3 dimensions. Le scénario et la pochette de jeu s'inspirent du film "Blues Brothers" : Jake et Elwood doivent s'être échapper d'une ville où patrouillent de nombreux gardes avant sept heures du matin. Durant la nuit ils vont chercher l'hélicoptère qui leur permettra de fuir. Celui-ci est caché dans un des trois immeubles où sont disposés dans les salles divers objets qui leur permettront d'atteindre l'hélicoptère.
Voici quand même (le méritez-vous vraiment ?) pour vous en exclusivité les conseils de Frédéric , chef du gang T.N.T. MSX NEWS (tireurs-noteurs-testeurs).
La première chose à faire est d'allumer le générateur qui met en route l'ascenseur de la tour où vous vous trouvez. Après cela vous pourrez visiter tous les étages qui donnent accès à des couloirs en 3D. Trouver les portes est une chose facile mais elles ne sont pas toujours accompagnées d'objets. C'est à ce moment qu'il faudra faire appel à vos réflexes et à votre sens de l'observation. Si vous vous faites prendre par un garde, demandez de l'aide à votre voisin , lui seul pourra vous aider à sortir de prison, il lui suffira d'aller à la tour où vous avez été capturé et de trouver la prison qui se trouve au premier étage. Plusieurs indicateurs sont à votre disposition, ils vous aideront à éviter les gardes, à trouver l'ascenseur et une montre affichera l'heure en permanence. Dites-vous que tout objet à son importance et que si vous voulez faire exploser un bâton de dynamite il vous faudra un briquet pour l'allumer, bien sûr les pièges ne manquent pas, je vous laisse les découvrir.

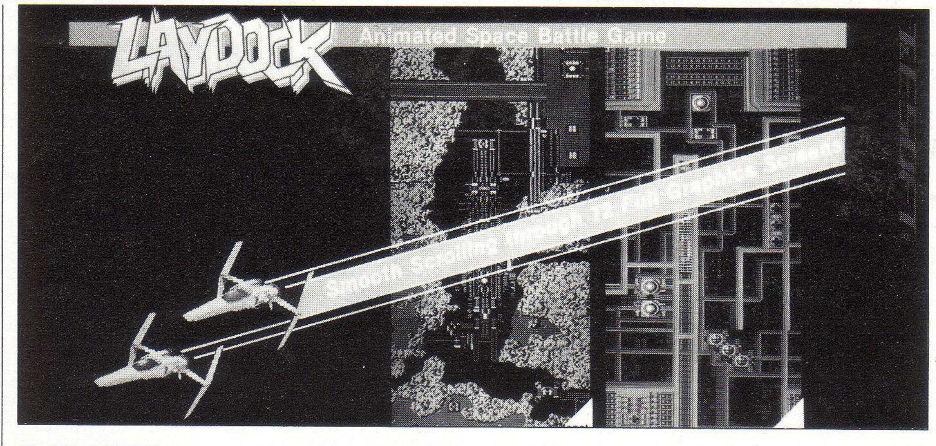
Conseils utiles ! :

- plusieurs objets peuvent se cacher sur le même étage
- surveiller bien vos côtés lorsque vous attendez l'ascenseur
- possibilité d'échanger votre rôle en appuyant sur le 2ème bouton
- les prisons n'existent qu'au 1er étage
- au 4ème étage, vous ne pouvez être libéré
- une fois libéré vous perdez tous vos objets et redescendez au 1er étage
- entrez dans la pièce que vous venez d'ouvrir pour voir son contenu
- quelques bombes se cachent dans l'une des cent pièces, vous ne pouvez pas vous en échapper.

Nous vous laissons un mois pour vous échapper et découvrir la solution. Dans le prochain numéro vous vous donnerons la solution avec un plan détaillé des objets se cachant aux différents étages.

# TOUS VOS JEUX MSX2 EN PLEIN ECRAN

Ca y est, les jeux MSX2 sur disquettes sont là !
Ceux qui proviennent du Japon ont un petit inconvénient : ils ne sont pas plein écran. Warum, sagt Warum ? (comme dit la chanson...) Parce que... Parce qu'au Japon et aux USA, l'alimentation électrique se fait en 60 Hz alors qu'ici nous sommes en 50 Hz ! Cette différence, aussi minime soit-elle, fait que l'image obtenue sur une télévision (ou moniteur) se trouve amputée de quelques lignes.
Malgré tout, il est possible d'abuser le circuit vidéo. En effet, l'instruction Basic VDP(10) = 0 va nous permettre de faire travailler le circuit vidéo en mode 60 Hz alors qu'il ne reçoit que 50 Hz de notre chère et brave EDF.
Tout ceci pour vous dire que dans ces nouveaux jeux incriminés, LAYDOCK, HYDLIDE, se trouve sur la disquette un petit programme basic qui a pour fonction de charger le programme principal. Ce petit programme s'appelle un "BOOT" dans le jargon informatique. Nous allons donc modifier celui-ci et y introduire notre instruction VDP(10) = 0 (valeur d'origine VDPC(10) = 2). Sur chacun de ces jeux, en affichant le contenu de la disquette (par un FILES en disk basic), on constatera l'existence d'un AUTOEXEC.BAS (c'est notre BOOT). Chargez-le par LOAD"A:AUTOEXEC.BAS. Modifiez le comme suit, puis faites un SAVE" A:AUTOEXEC.BAS" pour le sauvegarder définitivement. Remettez votre disquette en protection écriture (vous savez le petit ergot en bas à droite) et bon jeu...




### LAYDOCK D'ORIGINE

```
10 'LAYDOCK
20 '
30 AD=&HFC4A
40 A=PEEK(AD)+PEEK(AD+1)*256
50 IF A<56720! THEN 100
60 CLEAR10,&H85FF
70 SCREEN 5:COLOR 15,0,0:CLS
80 BLOAD"stard.bin",R
90 '
100 SCREEN 1
... etc
```

### LAYDOCK PLEIN ECRAN

```
10 'LAYDOC: NOUVEAU BOOT PLEIN ECRAN'
20 '
30 VPD(10)=0:AD=&HFC4A
40 A=PEEK(AD)+PEEK(AD+1)*256
50 IF A<56720! THEN 100
60 CLEAR10,&H85FF
70 SCREEN 5:COLOR 15,0,0:CLS
80 BLOAD"stard.bin",R
```

### HYDLIDE D'ORIGINE

```
10 ' HYDLIDE for MSX2
20 ' (C) 1986 T&E SOFT Inc.
30 ' Coded by EIZI KATO  1985.)7.12
40 ' BOOT D'ORIGINE
50 ON STOP GOSUB 220:STOP ON
60 BC=4
70 COLOR 15,BC,1:SCREEN 5
100 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS#1
105 FORI=1TO0STEP-1
110         PSET(60+I,25),BC,OR:PRINT
#1,"=HYDLIDE= for MSX2"
165 REM etc...
```

### HYDLIDE PLEIN ECRAN

```
10 ' HYDLIDE for MSX2
20 ' (C) 1986 T&E SOFT Inc.
30 ' Coded by EIZI KATO  1985.)7.12
40 ' NOUVEAU BOOT PLEIN ECRAN
50 VDP(10)=0:ON STOP GOSUB 220:STOP ON
60 BC=4
70 COLOR 15,BC,1:SCREEN 5
100 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS#1
105 FORI=1TO0STEP-1
110         PSET(60+I,25),BC,OR:PRINT
#1,"=HYDLIDE= for MSX2"
165 REM etc...
```

# J'AVOUE

Cher MSX NEWS,
Je viens de recevoir la visite des deux démarcheurs MSX NEWS avec leurs lunettes noires, leurs chapeaux et imperméables sombres. Ils m'ont très chaleureusement recommandé de m'abonner à votre revue et, afin de rendre plus convaincante leur argumentation, l'un deux m'a fait la démonstration du futur laser MSX (pilotable à partir du clavier). Il m'a affirmé que je ressentirai mieux la réelle dimension de cette merveille s'il me laissait faire. Ils m'ont alors attaché sur le dos sur la table de la cuisine, qu'ils ont ensuite entrepris de découper en son milieu avec le laser. C'est paraît-il la fameuse démonstration "Goldfinger" dont James Bond est si friand. Mais était-il nécessaire que l'autre monsieur me fasse en même temps la démonstration de sa lampe à souder, cela après avoir enlevé mes chaussures ? Enfin, ils m'ont détaché une main et c'est sous leur bienveillante supervision que je vous écris. Comme je leur disais à l'instant votre journal est vraiment le plus beau et le plus génial et je ressens mystérieusement un besoin pressant de m'y abonner. Je vous ai même dessiné un coupon d'abonnement-type à l'intention de vos lecteurs à qui je conseille vivement la formule abonnement avant de recevoir la visite de vos démarcheurs !
Voilà, je vais vous quitter. Ah oui, j'ajoute que je suis fier de vivre un tel moment historique en écrivant la demande d'abonnement la plus longue et la plus loufoque de toute l'histoire de la presse écrite !* Je suis conscient d'entrer ainsi dans la postérité la plume à la main, la lampe à souder aux pieds et le laser près d'un endroit que le bon goût m'interdit de préciser davantage .
Cher MSX NEWS, la prochaine fois ne faîtes pas tant de frais, ce n'est plus la peine d'envoyer vos démarcheurs, j'ai saisi le message !
Bien des choses chez vous, mes hommages à Madame, serviteur.

Jean-Charles Reset, Laser-sur-Oise.

*( *Mais le prix de l'abonnement n'est-il pas lui-même délirant ? NDLR*)




## MAGICAL KID WIZ




Le scénario de ce jeu rappelle le film de Walt DISNEY : "Le Dragon du Lac de Feu". Il faut avouer que c'est là une histoire classique : un jeune magicien (WIZ) part combattre un dragon qui a enlevé la fille du roi. Bien sûr s'il triomphe il obtiendra la main de la princesse nommée Sapphire.

Le dragon séjourne dans son royaume, l'empire du mal composé de trois parties : la forêt, le labyrinthe et la sphère du mal La princesse est retenue dans un château situé dans la sphère du mal. Il faut, pour la délivrer, obtenir trois clés, gardées par trois dragons dans des endroits séparés. Une multitude de monstres , qui sont à la solde du dragon, vous attaqueront pendant votre périple. Mais dans l'empire du mal les armes utilisées sont surtout magiques. Au départ du jeu vous possédez d'ailleurs une baquette magique et un flacon d'antidote. Lorsqu'un monstre vous jettera un sort vous pourrez y échapper en buvant l'antidote. Vous pourrez aussi acquérir des pouvoirs magiques cachés dans des boîtes à trésor tout au long de la route.

Une fois dans le labyrinthe il sera prudent de tracer une carte afin de pouvoir trouver l'endroit où se cache le dragon. Le dragon a aussi caché de la magie derrière le mur de briques, il faut donc le casser mais attention...

Une fois arrivé dans la sphère du mal, ne cherchez pas le chemin menant au château car il n'y en a pas ! Il vous faudra sauter d'un nuage à l'autre pour y parvenir. Mais gare aux monstres !

Evitez de toucher les briques mobiles et une fois en possession des trois clés évitez absolument de tomber dans la pièce d'eau de la cour du château. Pressez-vous car le temps qui vous est imparti est limité...

**Abonnements ! Vite, vite, vite, découpez ou recopiez le bon d'abonnement en page 9.**
**Ce prix jamais vu est un tarif promotionnel de lancement à DURÉE LIMITÉE !**

## QUIPROQUO FAMILIAL

Damien 14 ans, passionné d'informatique et de MSX était péniblement arrivé à un certain compromis avec ses parents : passer des heures devant un écran, oui, mais pour programmer, pas pour regarder la télé ! Il faut dire que Damien est assez doué, ses programmes passent dans les revues spécialisées (il a même inventé des mots croisés MSX en trois dimensions !), il collabore aux mêmes revues, gagne du matériel dans les concours. Bref, ses parents acceptent qu'il passe des heures devant l'écran de son ordinateur puisque sa passion prend une tournure un peu professionnelle, mais si c'était pour regarder la télé, ce serait une autre histoire...

Or ne voilà-t-il pas que Damien, spécialiste MSX, se voit mandé en début d'année par un grand journal d'informatique pour tester le MSX 2 SONY HB 500F. Le voilà donc qui reçoit un beau matin chez lui un grand carton duquel il déballe dans sa chambre l'engin flambant neuf... Il le branche sur le moniteur et introduit la démo donnée au journal par SONY. Vous savez, la démo avec les images digitalisées, et voilà d'ailleurs qu'apparaît devant ses yeux éblouis le fameux perroquet... A ce moment, la porte de sa chambre s'ouvre et sa mère entre en lâchant la phrase désormais historique : « T'as pas autre chose à faire que de regarder la télé ! » Comme quoi le MSX a quand même des défauts car avec un autre ordinateur aux qualités graphiques moins détonantes Damien ne serait pas entré en conflit avec sa mère. Car la brave femme, encore aujourd'hui, pense que son fils regarde des perroquets à la télévision alors qu'il lui fait croire qu'il perfectionne ses études d'informatique !

# INFOS EN VRAC

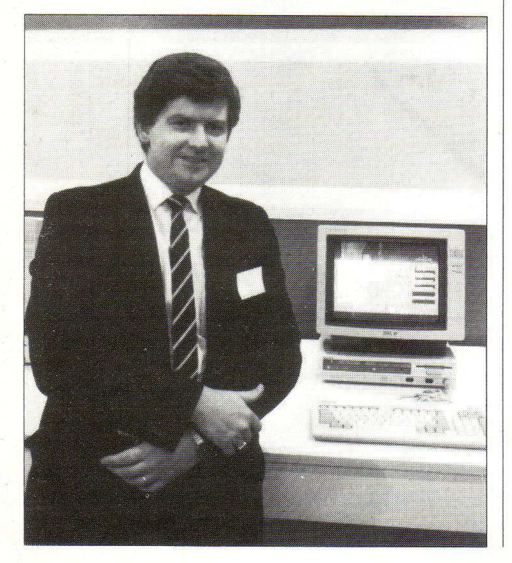
En FRANCE on n'a pas de pétrole mais on a des ordinateurs pour ceux qui en ont ! Ne voilà-t-il pas en effet que le magasin LUTEC commercialise un MSX 64K YAMAHA AX 200 à clavier qwerty + caractères arabes, sortie péritel et vidéo-composite, écran 80 colonnes, avec 3 logiciels-rom également en arabe, le tout pour 2990 F. D'autres logiciels en arabe sont également disponibles sur commande.
Plus près de nous mon Dieu les fans de YAMAHA noteront que ce magasin fait désormais office de station-technique YAMAHA avec dépannage express en 48 H !
LUTEC, 58 rue de Rome, 75008 PARIS - 45 22 92 90

La musique de "International Karaté" remportera-t-elle la prime de "meilleure musique de jeu MSX" ?

KNIGHTMARE toujours 1er au Hit-Parade japonais, devant TWIN BEE et MAGICAL KID WIZ. NEMESIS est 6ème et GOONIES 8ème.

Cette année encore le SICOB était classé X puisqu'interdit aux moins de dix-huit ans. Notre envoyé spécial a néanmoins réussi à franchir le lourd portail d'acier gardé par des géants armés de cimeterres et s'est ensuite courageusement propulsé dans l'antre interdit en rasant les murs et en se dissimulant lors des passages des gardes armés et autres sentinelles. Il réussit ensuite après moult ruses et déguisements à approcher le célébrissime stand SONY où Jean-Michel QUERCY, homme-orchestre SONY Man extraordinaire, haranguait la foule, prêchant le MSX et répandant la bonne parole.
Le saint homme ( il travaille pour nous tous 74 heures par jour !) exhiba prestement son HB-F700F à notre reporter interloqué, lui montra sa souris et promis une interview prochaine. Devant la foule aui demandait l'absolution (It's a SONY !), notre MSX NEWS Man hésita puis recula après avoir fait cet immortel cliché de J.M. QUERCY dans son sacerdoce.

In nomine patris, et SONY et spiritus sancti, Amen...



# DERNIERE MINUTE

CAS Distribution annonce la sortie prochaine sur cartouche de l'assembleur CHAMP (PSS) à un prix inférieur à 500 F.

Toute dernière nouveauté KONAMI au JAPON : ANTARCTIC ADVENTURE 2 où notre célèbre pingouin se retrouve cette-fois embarqué dans une aventure aux graphismes époustouflants et aux péripéties beaucoup plus angoissantes : désert de feu avec ciel d'apocalypse, monstre-dragon pas vraiment rassurant, cavernes genre Minotaure et arbre-fontaine aux fruits magiques gardé par des statues de pierre. A la fin le pingouin se tord de rire d'une façon adorable ! Disponible en France vers Noël avec beaucoup d'autres nouveautés KONAMI pour MSX 1 et 2 !

Quatre nouveautés ACTIVISION bientôt disponibles sur MSX : HACKER, KORONIS RIFT, THE EIDELON et SPACE SHUTTLE, célèbre simulation de navette spatiale, en moins risqué...

LOS GUSANITOS et DEUTSCH WURMCHEN (verbes irréguliers en espagnol et allemand) enfin disponibles chez Hatier après plus d'un an d'attente. (K7, 165 F)

Dans la série "Mieux vaut tard que jamais " voici également et enfin : ASTROMUS (jeu spatial de reconnaissance des notes et des intervalles) et RYTHMAMUS (jeu de découverte et reconnaissance des rythmes musicaux, à partir de 6 ans). (K7, 190 F)

Deux nouveaux jeux en disquettes MSX 1 et 2 : REVERSI (160 F) et WORLD CUP SOCCER (199 F).

Graphisme et digitalisation, nouveautés chez SONY :
GRAPHIC STUDIO PRO, soft de digitalisation grand public avec logiciel de dessin, prix environ 1000 F.
MULTITELOPPER, logiciel professionnel de digitalisation et de pilotage de vidéodisque, vendu pour environ 5500 F avec son track-ball.

Deux futurs best-sellers disponibles d'un instant à l'autre : GREEN BERET, de KONAMI et WINTER GAMES, le célèbre jeu d'ARIOLASOFT.


MSX NEWS est édité par SANDYX S.A. au capital de 250.000F, 89 rue de Charenton, 75012 PARIS.
N° de Siret et commission paritaire en cours.
**Directeur de la publication et rédacteur en chef:** Jean-Michel Berté
**Directeur technique** : Philippe Lebled
**Administration** : Isabelle Berté
**Fabrication** : Sylvie Hostelet
**Abonnements** : Marie-Aude Kreis
**Illustrations** :Georges Gauthier
**Composition et photogravure** : ERGO
**Rédacteur technique** : Pascal Maumy

**TNT BOYS** (Tireurs-Noteurs-Testeurs)
Frédéric Hoang ; Jean-claude Longin ; Samuel Hassan ; Claude Sablatou

**Imprimerie** : BURTIN , 9 rue Titon. 75011 PARIS


# NEED A JOB ?

Vous passez des heures devant votre écran à pianoter hard sur votre MSX. Le micro, c'est votre dada, le MSX votre folie. Autour de vous on se moque ou l'on s'angoisse : à quoi cela lui sert-il, tout ce temps perdu, que fera-t-il dans la vie ? On vous montre du doigt, on vous insulte, demain on vous jettera des pierres, bientôt on vous traitera comme un lépreux, et une nuit, vous avez même rêvé que l'on vous jetait dans l'arène avec les lions !
Stop !!! Je vous propose la solution : en un seul instant magique et enfiévré, réalisez vos fantasmes et retournez la situation à votre profit, regagner instantanément la considération et l'estime générale (que vous n'auriez jamais dû perdre), redressez-vous, tenez-vous droit, bombez le torse, vous êtes en train de devenir quelqu'un, vous allez (peut-être...) devenir collaborateur à MSX NEWS ! Une vie de rêve s'offre à vous, imaginez-vous habillé comme un prince, dans un bureau au luxe débordant donnant sur des jardins suspendus avec micro-climat auto-conditionnné, animaux exotiques, cascades et fontaines tropicales, entouré de créatures de rêve...
Blague à part, si vous êtes passionné de MSX avec des aptitudes pour la scribouille, écrivez-nous en nous expliquant vos idées, vos suggestions, ce que vous aimeriez faire dans le journal, quelles sortes d'articles ou de rubriques vous aimeriez animer, etc... Toutes les initiatives seront les bienvenues, n'oubliez pas de mentionner votre numéro de téléphone et nous vous rappellerons pour un premier contact. OK ? A bientôt !

## RUNNER
## (K7 Loriciel : 140 F)

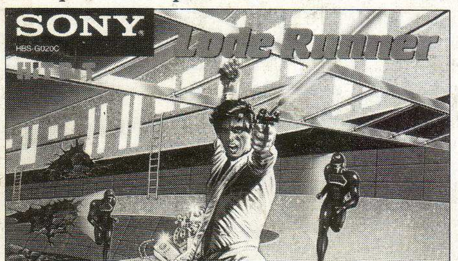
Un groupe d'immigrés a élu domicile dans un village abandonné depuis des siècles, ignorant que le diable a lui aussi élu domicile à cet endroit. Aussi, tous les soirs, d'étranges hurlements parviennent des montagnes situées à quelques mètres du village.
En ayant eu assez de ces hurlements incessants, le conseil du village a nommé le plus courageux du village pour les débarraser de ces démons en réunissant les trente étoiles divines cachées dans chaque cabane.
Mis au courant de cette conspiration par un traitre, le diable a envoyé un fantôme pour garder les trente cases.
Le but du jeu est donc de rassembler les trente étoiles tout en évitant le fantôme placé par le diable. Pour prendre une étoile, il suffit d'entrer dans une case, puis d'aller chercher l'étoile qui s'y trouve. Mais il faut faire attention car dans chaque case se trouvent soit des monstres, soit un piège. Ils sont facilement reconnaissables par leurs formes pas très catholiques.
Vous pouvez aussi ramasser les fruits et les objets précieux qui se trouvent dans les cases.
Runner aura peut-être une suite : DEMONIA...

# KI KE REVOILA ?

Trois jeux que l'on croyait oubliés renviennent à la vie sous forme de disquettes pour MSX 1 ou 2 au choix. C'est peut-être le moment de les redécouvrir car ils valent vraiment le détour.

### LODE RUNNER (Sony)

Cartouche 190 F, disquette 350 F
Un must absolu pour tout possesseur de MSX car même si le graphisme n'est pas époustouflant, l'intérêt de ce jeu est énorme puisqu'il ne comporte pas moins de 76 tableaux dont certains, véritables énigmes vivantes, vous tiendront en haleine pendant des heures ! Heureuse combinaison d'un jeu d'action et de réflexion, le Lode Runner doit récolter toutes les pépites parsemées dans chaque tableau ; lorsqu'il a terminé, une échelle apparaît qui mène au tableau suivant. Les combinaisons architecturales de certains tableaux semblent souvent indéchiffrables mais pourtant on y arrive (il y a des trucs !) bien que l'on soit poursuivi par des sentinelles aussi




coriaces que rapides. On peut creuser des trous pour accéder aux trésors ou faire tomber les gardes dedans ; ils comblent alors le trou et on peut leur marcher dessus mais ils réapparaissent rapidement ! Grâce au menu on peut augmenter le nombre de vies disponibles, changer la vitesse du jeu, supprimer le son et, oh avantage suprême, accéder au tableau de son choix au moment de son choix.
La version disquette est plus onéreuse mais... mais... elle offre un sacré bonus : vous pourrez sauvegarder votre partie pour la reprendre quand bon vous semblera et surtout créer vos propres tableaux et les sauvegarder également (vous pourrez placer jusqu'à 255 pépites dans un tableau !). Und... und... la version disquette ne comporte pas 76 tableaux d'origine mais 181 ! Yes, oui, indeed, c'est trop, je meurs de joie !
Les héros, eux, ne meurent jamais et Lode Runner reviendra dans Lode Runner 2 (75 nouveaux tableaux) et Lode Runner Championship (50 tableaux hauts en couleurs).

### PYRO-MAN (Nice Ideas)

Cassette 150 F, disquette 190 F
Un dangereux pyromane s'est introduit dans un entrepôt où sont stockés feux d'artifice, barils d'essence et explosifs. L'œil allumé (normal !), la silhouette fébrile et agitée (normal !), le maniaque (pas vous, lui !) se remue comme un dérаté, excité par la perspective de réussir le plus beau coup de sa carrière. Quel splendide boum ça va faire ! Mais vous, courageaux et altier pompier, noble lecteur de MSX NEWS, allez essayer de contrecarrer les plans maléfiques du forcené en l'aspergeant d'eau avec vos lances d'incendie et vos extincteurs. Le sagouin essaiera de brûler votre matériel anti-feu, tentera de vous assommer et, en cadeau spécial, vous fera exploser à la face des bâtons de dynamite et des bombes incendiaires !



Ce jeu est plus compliqué qu'il n'y paraît car la longueur des lances d'incendie et le nombre d'extincteurs sont limités. Lorsqu'une passerelle prend feu il s'y forme un trou que l'on peut sauter à condition qu'il ne soit pas trop grand sinon gare à la chute !
Il y a huit décors différents. Graphisme et musique agréables.
Attention ! Il est fortement déconseillé de se promener avec ce jeu à la main, l'été, dans les forêts de pins du sud de la France ! On ne sait jamais...

### ILLUSIONS (Nice Ideas)

Cassette 150 F, disquette 190 F
Illusions est un jeu très original, inspiré graphiquement par les tableaux en trompe-l'œil d'ESCHER, avec ses perspectives déroutantes et ses illusions d'optique. Certains ont été rebutés au début par l'originalité de ce jeu qui vous semblera certainement plus facile d'accès après les explications qui suivent.
Or donc, il était une fois un château composé d'escaliers et de paliers où vous dirigez 4 peeps (ou barbes à papa) qui tournent dans le même sens à la même vitesse. Votre but est de les réunir en un seul peep afin de le faire passer devant un miroir se trouvant sur une muraille du château, pour les télétransporter dans un autre univers formé d'un cube vu sous tous ses angles. Pour que cette union soit possible, ils doivent sauter de palier à palier pour se rapprocher puis s'unir. Une fois dans ce monde, vous devez les décomposer puis les faire retourner dans leur monde initial à l'aide du verso du miroir. De retour dans leur monde, pour les empêcher de mener une vie tranquille, des lézards roulant les poursuivent dans le but de les mordre, ce qui entraînerait une séparation d'un des peeps déjà uni. Si l'on met trop de temps à les unir, leur nombre est augmenté d'un. Pour lutter contre ces lézards, des baquets d'eau apparaissent que les peeps doivent renverser ; si l'eau rentre en contact avec les lézards, ils se transforment en poissons qui se transforment en oiseaux s'ils ne sont pas mangés par les peeps.
Si un peep mange un poisson, vous gagnez une minute, mais si un oiseau vous percute, vous en perdez une, car vous disposez en effet de 5 mn pour chaque assemblage et désassemblage. Chaque mouvement effectué par le clavier ou le joystick est mémorisé et exécuté par le premier peep pouvant le faire. Vous êtes informé en permanence du temps qui vous est imparti ainsi que du nombre de peeps à accoupler.
... C'est vrai qu'à lire comme ça, ça semble un peu compliqué mais si on a de la patience le jeu vaut le détour avec ses graphismes et ses bruitages sympas.

# CHOPLIFTER

Cartouche Sony
Décidément le métier d'otage n'est vraiment pas de tout repos ! Mais quand ces idiots se sont faits capturer et qu'ils sont retenus dans le désert et que c'est vous, oui vous là qui lisez, qui avez été désigné volontaire pour voler à leurs secours, alors là ça devient encore moins drôle n'est-ce pas ?
Pour mener à bien cette mission hautement périlleuse vous avez entre vos mains (expertes ?) une arme terrible et efficace, l'hélicoptère CHOPLIFTER, équipé de mitrailleuses et de bombes. La simulation sonore particulièrement soignée vous met dans une ambiance très « Apocalyspe Now », et c'est les mains moites et le ventre crispé que vous décollez de votre base.
Vous sillonnez le désert à la recherche des otages en évitant les tirs des tanks ennemis qui, eux aussi, patrouillent dans le secteur. Lorsque vous posez votre appareil sur le sol les otages accourent et grimpent dedans, plutôt soulagés, mais attention aux tanks ! Si vous n'avez pas le temps de les faire monter, ils vous montreront ce qu'ils pensent de vous ! Vous pouvez tirer sur les tanks en vous positionnant de face.
Vous ne pouvez transporter que 16 otages à la fois, ce qui vous obligera à faire plusieurs voyages, qui deviendront de plus en plus périlleux car aux tanks s'ajouteront des chasseurs, et même ensuite des OVNI ! Quelle salade, mais avec vous aux commandes, fier lecteur de MSX NEWS, nous sommes sûrs que cette mission ne sera pas un fiasco !